

L'Ambassade (2^{ème} partie)

Ce scénario est censé faire suite à L'Ambassade, paru dans le Parazitnyi n°3 – Spécial vaisseaux, mais il peut être joué indépendamment. Son décor est celui de Piège sur Zarkass, de Stéfan Wul. Un jour où nous aurons assez de courage, nous vous posterons les fichiers audio auxquels il fait référence...

Le scénario en quelques mots

En possession de documents secrets émanant de Gazprom, la compagnie d'état gérant les ressources énergétiques, les joueurs découvrent un système solaire habité, dont l'existence est gardée confidentielle par l'entreprise.

En remontant la piste constituée par les enregistrements audio d'un explorateur disparu, les Kamarades vont pénétrer au cœur d'un nouvel écosystème et, peut-être, tenter de le sauver des griffes de l'Ogre gouvernemental...

Lancer l'aventure

La première partie de L'Ambassade laisse les kamarades devant une foule de documents à éplucher dont vous trouverez la description dans l'encadré ci-contre.

Si vos joueurs n'ont pas joué le scénario précédent, vous pouvez tout de même leur faire rencontrer le nemtsy détenteur de ces témoignages, avant de le faire disparaître dans de tragiques circonstances.

Vos joueurs peuvent ignorer l'appel de l'aventure, ou vous-même pouvez être tenté par leur faire jouer d'autres histoires entre-temps... Mais inlassablement, le destin viendra les relancer. Une enveloppe leur tombera sur la tête, un jour de rangement, ils verront sur un panneau publicitaire de Gazprom des étoiles qui leur rappelleront celles de Stefanwul... Le pire ce seront les rêves. L'arachnoïde de l'Ambassade, celui qui les a sauvé, et puis d'autres, différents, obèses, et des forêts tentaculaires, aux teintes étranges, palpitant de sons inconnus... S'ils négligent trop longtemps ces rêves, le Secrétaire Général est autorisé à les priver de leur sommeil, et de leur énergie... Il y a bien un moment où il faudra partir.

Les documents

Ceux-ci sont de types divers et variés : des brochures de la compagnie Gazprom, des cartes spatiales, des bilans économiques toujours étiquetés Gazprom, des pages de caractères maladroits illisibles et une cassette audio, en mauvais état. On y entend un homme discourir, sur un fond sonore de cris d'animaux et de sons inconnus. La voix est hésitante, l'enregistrement en tronçons à demi effacés. « La jungle a totalement digéré mon vaisseau, il était déjà bien mal en point depuis son atterrissage forcé. Je ne sais pas si je dois maudire ou remercier ce Buntag qui m'a fait m'écraser au milieu des lianes. » « Certes je pourrais attendre et espérer un raid de ces barbares issus de la station, venus faire des cartons sur les indigènes, mais je redoute qu'ils me tirent dessus à moi aussi, maintenant que je suis « passé à l'ennemi » et que je fraye avec ces « enoulés de bestiaux » ».

On y parle souvent d'une nature nemtsy et d'un guide : Xaog.

« ...étais terrifié mais j'épaulais. Xaog retint mon bras : « Si patron tirer, tout krofo brûler et nous avec » Disant cela il s'avança vers la bête et siffla lentement une note basse et modulée. Le volatile énorme déploya un cou télescopique sous un angle étrange et colla presque son bec au ventre de mon guide, qui siffla à nouveau. Imaginez ma surprise quand je me rendis compte que la bête commençait à papillonner des yeux et qu'elle glissa sa tête énorme sous son aile, comme le font les poules pour dormir. « Partir doucement, lui... » »

Un seul extrait de l'enregistrement se détache du reste, des soucis, pour cette nature étrange, qu'exprime brièvement le commentateur : « Je sais que c'est de la folie mais comment rester là à ne rien faire, voir s'éteindre ce monde et mourir avec lui ? Pourtant, avec quelques guerriers, on devrait pouvoir voler une navette, après avoir mis à mal les chasseurs qui l'occupaient... Mais elles se font de plus en plus rares me dit Xaog. Sans doute que... »

L'analyse des documents

En recoupant les cartes et les relevés de Gazprom, les kamarades découvriront un système qui figure à la fois sur l'un et sur l'autre, un ensemble de trois planètes, gravitant autour d'un soleil massif qui éclaire donc les trois planètes distantes. Baptisés respectivement Stefanwul 67, 68 et 69, une seule de ces planètes semble habitable : Stefanwul 67.

Stefanwul 67

La première chose que remarquerons les Kamarades en entrant dans le système solaire sera une énorme station de Gazprom, cramponnée au soleil comme un charançon à un fruit. Ce sera juste avant que les missiles autoguidés ne les frappent, et que leur soyouz ne commence à rendre l'âme. Les torpilles partent sans discontinuer de l'énorme structure, tandis qu'une voix mécanique égrène avec une douceur dérangement : « Bonjour, vous rentrez dans un espace aérien protégé, veuillez quitter le système solaire. Gazprom vous remercie de votre visite. » Pas une fois, alors qu'ils lutteront contre la mort, le crash aérien et les explosions en chaîne, pas une fois ils n'auront affaire à un interlocuteur humain. La station Gazprom est immense, presque entièrement automatisée, et elle ne nécessite qu'un personnel minime. Et pour l'instant, ils sont tous ivres morts devant le match Pronoushkine-Mirakskaya...

Une fois leur vaisseau plus ou moins crashé sur la planète (ne lésinez pas avec les torpilles), les kamarades seront libres de découvrir Stefanwul 67, et de chercher une raison à toute leur aventure. Mais cela ne se fera pas sans quelque rencontre. Ajoutons qu'avant de s'éteindre, de griller peut-être, le système électronique de leur soyouz a eu le temps de détecter l'écho d'un autre vaisseau spatial, perdu au milieu de la jungle. C'est après tout la seule piste des joueurs : une poignée de messages préenregistrés qui tournent en boucle, enregistrés par la même voix que celle sur les cassettes : « ...étrange race que ces Nor-Tiki, ces arachnoïdes changent de sexe et de caractère tout au long de leur vie, sans suivre de cycle fixe, du sur male guerrier

la matriarche diplomate, ils occuperont dans leur vie tous les rôles de leur société... »

« ...Deux arbres géants se battent comme des chiffonniers, à quelques mètres de moi. Leur combat doit durer depuis des mois voire des années. Plantés par hasard à peu de distance l'un de l'autre, ils se savent sûrement ennemis depuis le départ. Fichus arbres à baffes. Leur croissance leur a permis de s'étendre et de commencer la lutte. Ils finiront sans doute par se déraciner l'un l'autre, se briser les branches une à une, et mourir ensemble, laissant derrière eux une postérité de jeunes rejets qui continueront la lutte. »

« Xaog et Zin se sont affronté dans un duel d'allume bâton. Zin tenait une branche, et Xaog se concentrait pour y mettre le feu, tandis que Zin focalisait sa volonté pour l'empêcher de réussir. Ils sont restés comme ça pendant deux bonnes minutes, louchant sur le bâton et le front plissé de rides, jusqu'à ce que la branche s'enflamme comme une torche. Zin s'est alors effondré à genoux, se tenant les tempes, et Xaog, fier de lui avoir rabattu son caquet, est allé plonger sa tête dans une mare... »

Pour vous laisser totalement libre d'improviser et de suivre les kamarades dans leur délire, nous vous livrerons par la suite des éléments modulables, plutôt qu'un canevas tout fait. Pour cela nous vous présenterons les trois races qui se partagent la planète, ainsi que quelques idées d'événements, présentés par milieux (grande plaine, jungle et grottes), un peu à la façon du célèbre Lady Blackbird.

Par exemple, dans la grande plaine que dominent les sauvages horbs, des jeunes exaltés vont lancer leur javeline au plus près des PJs, pour tester leur courage, et voir s'ils font de grands bonds effrayés. Le kamarade qui voudrait rester stoïque est amené à faire un jet en Prisonnier Politique. S'il le réussit, il sera considéré courageux par les horbs, sinon à vous de voir, il peut passer pour un couard, ou bouger tellement qu'il se met lui-même sur le trajet de la javeline qui était sensée le rater... Cet élément est présenté de façon laconique dans le scénario :

« Les Horbs tirent autour des PJs pour tester leur courage (PRISONNIER POLITIQUE) ». À vous de voir quelles « briques » vous utilisez, dans quel ordre, quelles sont leur conséquence etc.

LA GRANDE PLAINE

Il serait bien que le voyage des camarades commencent par-là, près d'un de ces ruisseaux presque immobiles qui serpentent paresseusement à travers une grande plaine d'herbes hautes et sèche, d'un jaune décoloré par le soleil, et dont les brins rigides vous arrivent souvent jusqu'aux oreilles. Il est dur dans cet environnement de voir plus loin que trois, quatre mètres, à moins que ce ne soit quelque chose d'inratable comme la jungle immense et bourdonnante, à une course de là. Des animaux se faufilent, invisibles autour des Kamarades, qui ne peuvent que deviner brièvement le sillon qu'ils creusent dans les herbes bruissantes. C'est sur ce terrain sauvage que vivent les non moins sauvages Horbs.

LES HORBS

Les Horbs sont une civilisation guerrière et cruelle, un peuple de chasseurs, embusqués dans les hautes herbes et prêts à bondir sur leurs pattes télescopiques. Chez les Horbs, la fierté guerrière est tout ce qui compte. Les jeunes chasseurs sont avides de prouesses, de sauts acrobatiques au-dessus des hautes herbes et surtout de proies exotiques à chasser, à terrifier, pour prouver leur valeur. Effroyablement rapides sur leurs pattes démesurées, ils ne lancent leur javelot que s'ils sont sûrs de toucher. Parfois par jeu, ils lancent leur trait acéré, et bondissent si vite qu'ils le rattrapent avant qu'il ne touche sa cible. Rater est hors de question, le déshonneur serait mortel. Ainsi si un joueur réussit un jet en défense, il n'a pas esquivé, c'est le Horb qui a hésité et finalement n'a pas lancé sa sagaie... Leurs humeurs sont changeantes, l'agressivité, la soif d'en découdre les submerge trop souvent.

Le langage des Horbs est d'une rare complexité. Chose étrange, les Horbs sont anatomiquement incapables de faire le moindre son. Chacun porte à son coup un sifflet rituel, accessoire indispensable pour s'exprimer dans le patois musical, tout en trille, de son peuple. La musique est leur seul langage, un langage aussi dangereux qu'ils le sont, car la moindre rengaine, sifflotée sans y penser parfois, peut être pour eux un

discours, ou une insulte...

RENCONTRE AVEC LES HORBS

Se faire tirer autour pour tester son courage (PRISONNIER POLITIQUE).

Les Horbs se retirent un temps si les joueurs ont été courageux puis les notes changent et on lance l'assaut pour les tuer. Reconnaître le changement d'intention dans leurs trilles (PIONNIER OU BOLCHOI).

Éviter les fosses cachées dans la plaine (GOULAG ou KGB).

Fuir dans la jungle face aux vagues de guerriers Horbs (MEDAILLE OLYMPIQUE).

Les pétrifier en jouant de la musique (BOLCHOI).

Les conséquences négatives de cette rencontre peuvent être multiples :

Être blessé, tomber dans une fosse, se voir infliger une blessure d'honneur par un fier guerrier Horb, une faiblesse avec une lance à travers la jambe...

FAUNE ET FLORE

Voici un échantillon rapide pour faire vivre et peut-être aimer la planète.

Au rayon de la flore, citons les chênes-fleurs, et leur corolles démesurées, ou les Sifiers, aussi surnommés arbres à baffes, avec leurs feuilles charnues, et leur étrange mécanisme de défense qui les pousse à envoyer de vigoureuses claques à tout ce qui s'approche. Au rayon de la faune, citons les minuscules singes à fourrure, dont les Zarkassiens raffolent en friture, et qui sont tellement fragiles qu'il suffit de claquer dans ses mains violemment pour en faire tomber une poignée, foudroyés, depuis les cimes des arbres. Le Zohar est un animal mi poisson, mi mammifère, une bête étrange, qui aime surgir et surprendre les voyageurs en poussant un « Haha ! » presque humain, à plusieurs reprises. La bestiole doit lire dans les pensées car c'est juste au moment où on se prépare à lui tirer dessus qu'elle ne réapparaît plus.

SEULS DANS LA JUNGLE

La jungle est un environnement étrange surtout quand on l'affronte seul. Les branches sont énormes et s'entremêlent, tissant tout un maillage qui se couvre de mousse et d'humus, et de nouvelles plantes. Tout cela à un tel point qu'on ne sait plus vraiment si l'on marche sur le

sol, ou sur une autre strate végétale, à plus de 10 mètres d'altitude. Difficile de se repérer quand il y a dix planchers, dix plafonds, et des murs végétaux si dense qu'en y tranchant son passage on a l'impression de creuser. Les pétales et les fleurs chutent depuis les hautes strates. On croit que c'est un papillon alors qu'en fait c'est une fleur, et si c'est un papillon, on peut le prendre pour une fleur... Perdez un moment les joueurs dans ce labyrinthe. À vous de voir ensuite s'ils arrivent au vaisseau en ruine avant de rencontrer les Zarkassiens, ou si à l'inverse ce sont les Zarkassiens qui les découvrent perdus dans la jungle et qui les guident jusqu'à l'épave.

Un pétale se pose sur un bras, dévoile de gros yeux, et pique un Kamarade à la saignée du bras. Il gonfle. Retirer le papillon sans qu'il laisse sa trompe (GOULAG ou DOPAGE 12).

Résister aux fièvres (KARKHASS).

Couper dans la masse végétale pour se tailler un chemin (LUTTE).

Se repérer (GOULAG).

Suivre le signal radio jusqu'au vaisseau (OPÉRATEUR CODEUR).

Une bête tapie devant un nid creusé dans un tronc, passer sans se faire voir du prédateur (GOULAG, SOCIAL TRAITRE).

Des trous dans certains arbres, comme rongés, des grappes de tentacules y fleurissent au passage des Kamarades essayant de les saisir au passage. Les repérer avant (GOULAG KGB).

Arracher un Kamarade à l'étreinte (MUSKLE).

Conséquences négatives : se faire parasiter, se faire manger, s'enfoncer dans un marais d'humus trempé au nœud de deux branches ou bien avoir des vertiges ou encore tomber ou s'épuiser pour finalement ne pas avancer du tout...

DIGERE PAR LA JUNGLE

Dans le soyouz colonisé par la nature, les Kamarades pourront saisir le fantôme de Kefelsky, un parazyini comme eux, échoué sur Stefanwul, et enregistrant des écheveaux de bande magnétique, en partie pour passer le temps, et aussi parce qu'au fil des cassettes, ce monde s'est imposé à lui comme une chose à la fois belle et étrange, qu'il aurait voulu préserver. En plus des pièces de rechange pour réparer leur vaisseau, les joueurs découvriront une sorte de temple, ou de reliquaire, un rassemblement d'objets hétéroclites ayant appartenu à

l'explorateur. C'est Xaog qui a organisé cette chapelle du souvenir, dans le cockpit du soyouz, et il prendra très mal qu'on y mette le souk. Certaines cassettes sont là, et les Kamarades pourront y piocher des bribes d'information, l'humidité et les mousses n'ont pas été tendres avec les bandes magnétiques.

« ...les Nor-Tiki sont tout proches, ils me l'ont murmuré l'autre nuit. Les marais se déploient sous la voûte des arbres, et demain nous naviguerons. Les zarkassiens sont excités, ils dévorent à belles dents les mollusques luminescents qui rendent les eaux phosphorescentes. C'est un grand spectacle d'ombre et de lumière, tandis que la diffraction zèbre la jungle et que Xaog et les siens crachent les débris de leur festin comme des gerbes d'étincelles. »

« Le plus dur est d'approcher. Les détecteurs de la station sont des détecteurs de masse et tout ce qui dépasserait les 150 kilos serait immédiatement réduit en cendre par les canons du ... »

LES CASSETTE de KEFELSKY

Disséminés au fil du scénario, ces bribes sont à la fois une manière de faire vivre Stefanwul, et aussi un moyen de livrer des infos générales aux Kamarades. Ils en découvriront une première poignée dans l'enveloppe, puis d'autres dans le vaisseau. Une dernière poignée est en possession de Xaog, dans la grande sacoche militaire qu'il a gardée en héritage. Il les prêtera aux joueurs, mais gardera jalousement la dernière, celle qui annonce la fin tragique de Kefelsky, percé d'une trentaine de javelots Horbs. Les PJs apercevront cette cassette, sans mettre la main dessus et il leur faudra être ingénieux s'ils veulent l'écouter. Voilà ce qu'on trouve sur les premières cassettes :

« ...Une légende parmi les Nor-Tiki, parle d'un prince qui se serait émasculé pour pouvoir s'offrir en esclavage aux maraudeurs qui descendent parfois sur la planète faire des razzias. Il se serait ainsi ouvert une porte sur les étoiles Cela devait être un grand prince car les siens sont persuadés qu'il trouvera un moyen ou de l'aide pour détruire le vaisseau noir... J'aimerais être aussi optimiste qu'eux... »

« Je ne cesse de m'émerveiller des services rendus par les chenilles lions. Je suis là, ballotté dans la nacelle que les femmes zarkassiennes ont tressé dans sa crinière, tandis que grâce à ses pattes ventouses, elle escalade en s'en jouant un groupe d'arbres abattus, qu'elle passe les ravins d'une puissante contorsion, ou qu'en trois coups de mandibules, elle cisaille un réseau de lianes grosses comme mon bras. »

Sur la dernière cassette, celle que Xaog ne prête pas, on peut deviner ce qui coûta la vie à Kefelsky, tandis qu'il essayait de rencontrer le peuple sauvage des Horbs : « Réussi à assister à une cérémonie Horb ! Je n'en reviens pas ! Il est vrai qu'ils ne demandent qu'à être étonnés et que ça les met dans les meilleures dispositions par la suite. Mais méfiance, comme le dit wagwa « la bienveillance des horbs n'est jamais acquise, elle doit se regagner chaque jour, parfois même chaque heure. » Malgré cela, je dois ... »

« Dégoté un enregistrement de Tchaïkovski dans l'épave, je me demande quel effet cela aurait sur les Horbs et leur langage musical, je voudrais bien essayer ça même si Xaog, mère poule ... »

Quand on connaît les Horbs, on peut imaginer la fin violente de cet explorateur un brin naïf...

LES ZARKASSIENS

Qu'ils arrivent pour repêcher les joueurs en pleine jungle, ou qu'ils apparaissent pour surprendre les Kamarades dans l'épave du soyouz de Kefelsky, les Zarkassiens sont là pour servir de guides aux PJs. C'est chez eux naturel de prendre en charge les voyageurs, et de troquer avec eux ce qu'ils peuvent, tabac, alcool, bibelots divers... Souvent perchés dans la crinière de leur chenille lion, les Zarkassiens, enfin les mâles, sont d'éternels vagabonds, relativement humanoïdes, si ce n'est leur bec de lièvre, la teinte grise de leur peau et le fait que sur une dizaine de Zarkassiens, il y en ait toujours un en train de muer et de boulotter ses peaux mortes par lambeaux entiers, révélant une nouvelle peau rose vif qui vire vite au gris.

Éternels adolescents hilares, les Zarkassiens se lancent perpétuellement des défis, histoire de réévaluer leur place dans le groupe, et ponctuant leur dialogue de grands cris moqueurs.

STEFANWUL planète de pouvoirs psys

On remarquera la prédisposition de nombreuses formes de vie typiques pour les perceptions extrasensorielles et les « pouvoirs psy ». Ainsi, la science des rêves des Nor-Tiki tient du domaine de la prescience, tout comme cette étrange capacité du Zohar à disparaître quand il le faut. Les Horbs pourraient être doués d'une sorte de seconde vue, sinon comment expliquer qu'ils ne ratent quasiment jamais leur cible, et ne jettent leur javeline que quand ils sont sûrs de toucher leur cible ? Le plus flagrant étant peut être la psychokinésie des Zarkassiens. Le duel d'allumage de feu, dans les enregistrements, n'en est qu'un exemple. Il y a aussi ces jeux invisibles, lorsque tous s'assoient en rond et que, petit à petit, les perdants quittent le cercle en se massant les yeux.

Mais le plus terrible, ce sont quand les Zarkassiens se persuadent qu'ils sont en train de croiser des fantômes. Il suffit que l'un d'entre eux prenne peur en voyant bouger quelques herbes et que cette peur se communique au reste du groupe, pour que toute leur volonté se concentre malgré eux en travers du chemin, arrachant les végétaux et cassant les branches, dans une démonstration de force que ne renierait pas un des esprits frappeurs des légendes. Traverser le chemin à ce moment serait suicidaire, puisque dans leur hallucination collective le fantôme y est, en colère et tout puissant, on finirait foudroyé sur place. Le mieux à faire est sûrement d'attendre que l'un d'entre eux, plus téméraire, ou fier de son rôle de chef, essaye d'exorciser l'esprit, et ce faisant, dissipe peu à peu la peur de ses compagnons. Alors l'esprit se dissipe, il faiblit et s'éloigne...

La colonne qui découvrira les Kamarades, menée par le Xaog des messages audio, a même incorporé dans son vocabulaire des sonorités humaines, des « hwowhwohwo » rigolards et des « nanana » de provocation. Ces onomatopées sont des vestiges du séjour de Kéfelsky sur Stefanwul. Lug, Gozo, Faouin sont des indigènes curieux de voir ces étrangers dont Xaog leur a souvent parlé. Lug aimerait prendre le dessus sur Xaog, Gozo est un maladroit, et Faouin a tendance à suivre le dernier qui a parlé. Xaog, perché sur sa chenille prénommée Coquine, agira avec les joueurs de manière

contrastée. Autant la nostalgie de sa relation avec l'explorateur le pousse vers les Kamarades, autant il s'imagine être le gardien de la mémoire de Kefelsky et il pourra s'emporter s'il estime que les joueurs trahissent en quoi que ce soit le souvenir de celui qui l'a connu Zarkassien parmi tant d'autres, et qui l'a aidé à se distinguer de la masse. C'est le seul qui parle vraiment russe, les autres le bredouillent parce que Xaog les a obligés à écouter ses leçons.

À vous de voir combien de temps les Kamarades partagent le quotidien des Zarkassiens, leur éventuelle querelle pour la place de chef, les soins journaliers à leurs chenilles, ou une de leurs crises de psychose collective. Les femelles vivent à part, sédentaires, dans de grands villages de terre évoquant une forêt de bilboquets. Pour peu qu'on leur demande, ils peuvent emmener les PJs jusqu'au territoire Nor-Tiki. Peut-être même que Xaog restera avec eux, que ce soit par amitié ou pour réaffirmer son altérité et sa position de leader.

LES TERRITOIRES NOR-TIKI



Les Nor-Tiki vivent au cœur de marais engloutis sous la grande jungle, des terres submergées plongées dans l'ombre des dizaines de strates de forêt au-dessus d'elles, mais illuminées par nombre d'organismes bioluminescents. Pour peu qu'on les excite, les eaux sombres des lagunes se transforment vite en mare de métal en fusion...

Les Nor-Tiki sont un peuple arachnoïde avec une durée de vie impressionnante, leur corps mutant lors de nombreuses phases, durant lesquelles ils occupent tous les rôles dans leur société. Nourrisseur, ouvrier, bâtisseur asexués, ou bien énorme soldat mâle ou petite femelle diplomate

et pratiquant la tradition du Grand rêve, chaque âge est dévoué à une des activités clés du fonctionnement de la ruche.

Les Kamarades rencontreront tout d'abord les guerriers. Ils encercleront le groupe en silence, se faisant passer pour des cailloux ou des montagnes de vase. Semblables aux garthims de Dark Crystal, ils ont tout pour intimider. Ils conduiront les joueurs au cœur de la ruche, un organisme vivant colossal, peut-être les restes d'un énorme vaisseau génération organique, qui dans sa lente décomposition réchauffe l'habitat des Nor-Tiki. Les petites reines, toujours à demi assoupies dans leur cocon ont gardé la mémoire collective de la colonisation de la planète, il y a des millénaires. Elles ont rêvé des joueurs et les connaissent de façon troublante, sachant comment leur parler et comment les convaincre (au Secrétaire Général de déployer son talent). Elles ne leur parleront pas, elles communiqueront par images, envoyés directement sous leurs crânes épais de buveurs de Vodka.

Notons que Wagwa, dont parlait Kefelsky, n'est plus une reine, et qu'elle est désormais un nourrisseur vieillissant du 17ème niveau.

LA CLEF DU MYSTÈRE EN CHOCOLAT

Que les PJs l'aient compris tous seuls, en rassemblant des bribes d'information ou qu'il leur faille des sous titres, ils sont là pour sauver la planète et inventer une solution. La station Gazprom, installée près du soleil, pompe peu à peu les forces de l'astre. Le soleil a déjà commencé à faiblir et les premières espèces sont mortes. Ce refroidissement et le déclin de Stefanwul 67 ira en s'accéléralant si on n'y fait rien. Les Nor-Tiki ont rêvé de ce futur, et ils savent que le cours du temps, s'il doit être infléchi, ne peut l'être que par les joueurs. À eux de trouver une façon de faire s'arrêter la station, ou de la détruire. En effet, si elle venait à être sabotée, Gazprom abandonnerait ce site d'extraction, la station coûtant très cher et le soleil étant déjà un peu fatigué, les financiers ne seraient pas sûrs de rentrer dans leur investissement. Le site est habité d'une vingtaine de techniciens bouffis qui s'ennuient ferme. Jadis ils descendaient avec des fusils à rayonnement bricolés, pour faire des cartons sur la faune locale sans même descendre de leur navette. La station est colossale, presque entièrement automatisée et programmée pour

envoyer des grappes d'ogives sur tout objet de plus de 150 kilos qui entrerait dans son espace aérien (Kefelsky le mentionne sur un de ses enregistrements). Quelques rares pirates et contrebandiers viennent s'approvisionner parfois et ils en profitent pour piller un peu la zone où ils se posent. Mais on n'en a pas vu depuis plusieurs années.

Aux joueurs d'imaginer un plan. Pirater les systèmes depuis Stefanwul 67, se cacher derrière les planètes en orbite, pour finir par se laisser choir en scaphandre sur la station, possession d'un Kamarade technicien, soutenu par les pouvoirs combinés des Nor-Tiki et des Zarkassiens, ou même plan de communication pour dénoncer le scandale écologique, ce qui serait assez naïf quand on connaît le statut de l'information dans l'Union, préparez-vous à les

suivre dans leurs initiatives tordues. L'essentiel c'est que la scène de fin soit à grand spectacle... Laissons-leur la bride sur le cou pour la fin, ils l'auront mérité.

Si vous voulez prolonger ce scénario, demandez-vous si les Kamarades ont su rester anonymes dans cette deuxième partie, ou s'ils sont désormais au rang des gens recherchés par Gazprom. Si vous désirez approfondir leur voyage à la surface de Stefanwul, nous vous recommandons la lecture des livres de l'auteur homonyme, notamment « Piège sur Zarkass » et « Rayon pour Sidar » qui nous ont plus qu'inspiré... (Mais le reste de l'œuvre est aussi un régal !)

Remerciements

– À Stefan Wul pour toutes ses histoires.

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

jall2_at_orange.fr (en remplaçant _at_ par @)

Ou alors venez lâcher des commentaires sur le site :

<http://www.ginungagap.fr/test/>